1

IL MESSAGGIO DEL MORTO

detectives club

MARTIN WADDELL

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

A Stephen

ISBN 88-7068-058-4
Titolo originale: «The Mystery Squad and the Dead Man's Message».
Prima edizione: Blackie and Son Ltd, Londra.

Progetto grafico e copertina Tassinari/Vetta associati.

IL MESSAGGIO DEL MORTO

MARTIN WADDELL

illustrato da Terry McKenna
tradotto da Francesca Gregoratti

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76

Sei un buon detective?

Per risolvere questo caso devi seguire le tracce e scoprire gli indizi disseminati sul cammino. Alcuni li troverai nel testo, altri nei disegni. Se sarai così abile da scoprire subito gli indizi otterrai il massimo del punteggio, e alla fine della storia meriterai il titolo di Sherlock Holmes. Altrimenti non ti scoraggiare! Vedremo di aiutarti in qualche modo... ma attenzione alle torte in faccia! Man mano che ottieni dei punti segnali sullo Sherlock-Notes in fondo al libro: alla fine della storia fai la somma e scopri il tuo grado di abilità.
Benvenuto nel Detectives Club!

Il mistero comincia qui . . .

1

«È un'imboscata, Bodger!» disse Casey Peters. «Sei pronto?»

«Pronto!» risposi.

Ci stavamo avviando di buon passo a una riunione del Club dei Detectives, quando i due fratelli Makem, sbucati improvvisamente dall'angolo della strada, ci sbarrarono il passaggio.

L'imboscata non era tuttavia una sorpresa, ce l'aspettavamo.

«Baby ti vuol fare la festa, sbirro!» disse Baby Makem.

«E io gli darò una mano» disse Yo-Yo tirando la palla di pezza sul naso di Casey.
Io tremavo di paura perché i Makem sono tipi da prendere con le pinze e sapevo che ce l'avevano con Casey: la sera prima suo padre, che fa il poliziotto, aveva arrestato un loro zio di nome Arthur.
«Sai cosa devi fare Bodger» disse Casey.
Estrassi l'arma segreta. È un'invenzione di mio fratello James e la porto abitualmente con me per motivi di sicurezza.
«Cos'è, una pistola ad acqua, piccolo Bodger?» chiese Baby sogghignando.
«Sparisci Bodger! È il poliziottino quello che vogliamo!» disse Yo-Yo.
«Non muovetevi o sparo» dissi, puntando l'Arma Segreta proprio in direzione di Baby Makem. Sembrava una grande pistola ad acqua ed effettivamente lo era, prima delle trasformazioni attuate da mio fratello. Aveva ingrandito la canna, ci aveva aggiunto un tubo e la camera d'aria di un pallone da calcio, che io tenevo nascosta sotto la giacca a vento. L'arma funziona pressappoco come una cornamusa, ma non era proprio musica quella che ne uscì. La Pistola a Zuppa di James rientra nella nostra lista M.T.S. (Materiale Top Secret), ma bisogna usarla solamente in caso di effettiva necessità.
«Prendiamoli!» urlò Baby Makem precipitandosi su di noi.

«Tre, due, uno... fuoco!» gridò Casey.
Pompai la camera d'aria con il braccio, e premetti il grilletto mentre Baby si avventava su di me.
Splashhhhhhhhh!
Era la zuppa del giorno, una buonissima zuppa fredda di pomodoro, recuperata nel ristorante di mio padre; il primo spruzzo riempì la bocca di Baby e gli tappò il naso. Soffia, inciampa... Casey balzò su di lui, lo colpì alle costole con una potente spallata e lo buttò sul fratello, proprio mentre rivolgevo la pistola verso Yo-Yo.
Splashhhhhhhhh!
Avreste dovuto vedere le braccia, le gambe e le teste dei due Makem, letteralmente coperte di pomodoro, agitarsi in ogni direzione. Sbandano, scivolano e cadono l'uno sull'altro mentre noi fuggiamo rifugiandoci al Circolo «La Caverna».

Ancora una vittoria del Club dei Detectives!
Casey Peters è il capo del nostro Club perché suo padre è veramente un ispettore di polizia. Mio fratello James è il cervello della banda: trova la soluzione anche ai casi più difficili; mia sorella Fagiolina, che è un po' pazza, è quella che ci trascina sempre nei guai. Io sono invece il responsabile del M.T.S. e non potreste leggere questa storia se io non avessi ottenuto l'autorizzazione a scriverla.
Entrammo precipitosamente dalla porta sul retro del Circolo «La Caverna»; era il luogo dove eravamo diretti prima di cadere nell'imboscata.

Il Circolo «La Caverna» è in realtà il ricreatorio locale, e abbiamo saputo da un nostro informatore che è stato scassinato. Infatti oggi mia madre ne ha sentito parlare nel nostro ristorante. Il ricreatorio era stato completamente devastato, dunque dovevamo avviare le indagini.

Fagiolina e James erano già lì e discutevano con Sniffy McGuffin, il direttore. Noi, appena entrati, raccontammo del burrascoso incontro con i Makem.

«Mi sembra che la zuppa non abbia colpito solo i Makem!» disse Fagiolina facendo mille smorfie. Infatti anche noi eravamo coperti di pomodoro. La Pistola a Zuppa è uno strano aggeggio, spruzza un po' dappertutto ed è impossibile uscirne puliti.

Casey si mise al lavoro. Il nostro informatore aveva detto che Sniffy McGuffin non voleva assolutamente chiamare la polizia, perché lo scasso non era l'unico problema che affliggesse il ricreatorio. Correva voce che il comitato direttivo del ricreatorio (che appartiene alla Chiesa di San Crispino) fosse stato contattato da una società che voleva acquistare l'immobile per costruire degli uffici. Il presidente del comitato, il signor Sefton, aveva già dichiarato alla società Immobiliare F. Stone che la chiesa non aveva nessuna intenzione di vendere; ma da allora, per una serie di circostanze negative, la fama del ricreatorio era precipitata molto in basso ed era ormai probabile che

il comitato decidesse di sostituire il presidente e di chiudere il ricreatorio. Adesso Arthur Makem, un dipendente del ricreatorio, era stato arrestato come falsario, e questa era la classica goccia che fa traboccare il vaso. Se Sniffy fosse stato costretto a confessare il misterioso scasso, oltre a tutto il resto, il ricreatorio sarebbe stato immediatamente chiuso e lui avrebbe perso il lavoro.

«Ragazzi!» sospirò McGuffin. Gli avrei prestato volentieri il mio fazzoletto se non fosse stato impregnato di zuppa di pomodoro...
«Conosciamo bene il nostro mestiere, signor McGuffin» disse Casey con fermezza. Essere figlio di un ispettore di polizia gli dava molta sicurezza.
Il vecchio Sniffy sembrava impressionato.
«Non può fare niente di male» mormorò tra sé.

Entrammo nella sala principale del ricreatorio: completamente distrutta. Prima nell'angolo c'era il bar con davanti la pista da ballo, e più in là il tavolo da ping-pong e i flipper. Adesso le pareti e il pavimento erano imbrattati di pittura, i tavoli e le sedie erano rotti, i flipper e i video-giochi erano rovesciati.

«Vandali!» piagnucolò Sniffy.

«Quali sono i fatti signor McGuffin?» chiesi, estraendo il mio taccuino degli appunti; in qualità di responsabile del M.T.S. devo sempre prendere nota di quello che succede.

«Sono entrati dalla finestra del bagno» rispose Sniffy.

«Hanno forzato la porta del bagno, sono arrivati fin qui e hanno distrutto tutto!»

James stava ispezionando un flipper per cercare di capire il meccanismo. Si accorse che le monetine erano ancora tutte lì.

«Non hanno preso il denaro, signor McGuffin?» chiese.

«Non hanno preso niente, vero Doug?» disse Sniffy.

Doug Walters, il guardiano, era entrato dopo di noi con una pala e uno spazzolone.

«No, capo. Non hanno preso niente» disse.

«E i congegni di allarme?» chiesi.

Casey si aprì un varco tra gli oggetti buttati alla rinfusa e andò a ispezionare la porta del bagno e la finestra rotta. Il guardiano stava cercando di

spostare il tavolo da biliardo rovesciato di fianco. Era forse l'unica cosa che non fosse stata completamente distrutta.

«Ci sono molti oggetti di valore qua dentro» disse Sniffy.

«Video, dischi, materiale per la registrazione, divisi in tre piani. Il comitato paga un guardiano per la notte, il signor Edwards, che controlla tutte le porte interne dopo le undici, quando si chiude. Fa un giro di ricognizione ogni due ore, ricontrolla e richiude tutto con la sua chiave. Lo scasso è stato scoperto quando ha aperto questa mattina alle sette. Mi ha telefonato subito e io mi sono precipitato qui con Doug».

«Con il signor Walters?» disse James sorpreso.

«Sì, Doug mi stava aiutando a fare i conti. Arthur Makem aveva fatto una grossa stupidaggine! Dagli ancora una possibilità, aveva detto il signor Sefton. Io gli dissi che secondo me era un errore. Doug è rimasto da me tutta la notte».

«Due alibi in un colpo solo!» esclamò Fagiolina, che non ha mai imparato a tenere la bocca chiusa.

«Alibi!» mormorò Sniffy. «Stai insinuando forse qualcosa?»

Intervenne anche Doug Walters, dicendo: «Lei e io, è questo che vuole insinuare questa smorfiosa, signor McGuffin».

«Dobbiamo considerare tutte le ipotesi possibili» disse Casey.

«Ipotesi! Voi state mettendo in dubbio le mie parole. Se procedete così nelle indagini, potete andarvene subito!» esclamò Sniffy bruscamente.
«Potrebbe essere un colpo ideato da qualcuno che lavora nel locale» disse James.
«Ma guarda la porta!» rispose Casey.

E adesso tocca a te:
Se pensi che il colpo sia stato ideato da qualcuno che lavora nel locale vai al **18.**
Se pensi invece che si tratti di uno scasso, vai al **12.**
Se hai bisogno di un indizio, vai al **61.**

2
Sherlock-Notes
Se hai scoperto subito che i numeri sulle banconote sono tutti uguali, segna 3 punti.

2

«Esatto!» disse il padre di Casey.
James sorrise felice.
«Non si direbbe che sono false» dissi.
«Sì, se guardi attentamente i numeri» disse James.

Era logico! Il numero sulle banconote era sempre lo stesso.
«Ma perché, papà?» chiese Casey. «Perché fabbricare biglietti falsi così perfetti per compromettere tutto in questo modo? Mi sembra tanto stupido... Chiunque cerchi di smerciarli finirebbe immediatamente in galera!»
«Non tutti evidentemente usano la vista con la tua stessa attenzione» disse il padre di Casey.
«Arthur Makem è stato arrestato a causa dei numeri?» chiesi.
«Prima o poi l'avrebbero sicuramente scoperto» rispose. «Ma qualcuno ci ha avvisato telefonicamente di quanto stava succedendo».
«Chi?»
«Non lo sappiamo. La persona che ha chiamato ha voluto conservare l'anonimato».
«Il mistero del telefonista fantomatico!» dissi.
Il padre di Casey rise, ma ridiventò improvvisamente serio.
«Una cosa è certa» disse. «Arthur Makem non si è fabbricato le matrici da solo. Comincio a credere che sia stato vittima di una macchinazione».
«Una macchinazione?»
«Qualcuno potrebbe avergli fornito le matrici proprio per farlo arrestare. Arthur probabilmente ha stampato il denaro falso e, prima o poi, l'avremmo senza dubbio scoperto, ma non è andata così. Supponiamo che qualcuno fosse ansioso di fare arrestare Arthur velocemente: allora deci-

de di fargli accelerare il ritmo di produzione delle banconote false. Ecco quindi il telefonista fantomatico, caro Bodger!» disse sorridendomi.
«E adesso noi dobbiamo risolvere questo mistero!» dissi. Avrei dovuto tenere la bocca chiusa...
«No, non dovete fare niente del genere» disse il padre di Casey, ricordandosi che eravamo solo dei ragazzi e non una delle sue squadre speciali. «Finora vi siete comportati bene, ma non voglio che vi mettiate nei guai. Restate fuori da questa storia, intesi?»
«Oh, ma papà...» protestò Casey.
«Basta!» rispose suo padre. «Se volete risolvere un mistero, risolvete quello che vi ho affidato. Vi terrà occupati per un po'!»
Lasciammo il padre di Casey a parlare con Sniffy e Sefton e ci apprestammo a tenere una R.C.D. (cioè una Riunione del Club dei Detectives, se per caso non sapeste di cosa si tratta).
«Come investigheremo su Clementina?» chiese Casey.
«Potrebbe essere un membro del Circolo!» disse James. «Chiediamo al vecchio Sniffy di dare un'occhiata alla lista degli iscritti!»
Riflettemmo in silenzio.
«Allora glielo chiedi tu» disse Casey. Noi non gli piacevamo più di tanto ed era forse meglio stargli lontani.
«Io penso che il vecchio Sniffy potrebbe essere Clementina!» dissi. Casey sembrò interessato.

«Vuoi dire che quello è il suo vero nome? Ma è un nome di donna».
«Potrebbe essere un soprannome» dissi. «Poniamo che il suo vero nome sia Clement e che lo chiamino Clementina per gioco. Sembra una delle filastrocche di Yo-Yo, non è vero?»
«Non molto divertente» disse Casey.
«Per niente divertente!» rispose James.
«Il vecchio Sniffy sembrava imbarazzato quando lo interrogavamo, aveva l'aria colpevole» dissi. «Scommetto che è invischiato fino al collo in questa storia».
«Qualche altra brillante idea?» disse Casey. «Oltre il fatto che Sniffy diventa Clement McGuffin?»
«Forse il nome è Clement Ina» insinuò James.

«Controlliamo l'elenco telefonico e cerchiamo questo cognome».
«Non mi pare una grande idea» disse Casey.
«Non pretendo che lo sia, cerco solo di sviluppare tutte le ipotesi possibili» rispose James un po' risentito.
Stavo pensando a qualcosa di divertente. «Clementina» dissi. «Ascoltate:

Laggiù nella caverna,
in fondo al gran canyon,
scavando una miniera,
ora vive un minator!
è un vecchio cercatore,
che l'oro va cercando
da sera fin mattina
per la figlia Clement...»

«Zitto, ti prego!» dissero Casey e James all'unisono.
«Ma è "Clementina", è una canzone» dissi.
«Certo non quando la canti tu! Sembri un gatto con il mal di pancia... Ad ogni modo, stiamo cercando una persona».
«Oppure un codice, una parola rebus» disse Casey. «Fagiolina è l'esperta dei rebus, dovremmo chiederle un parere».
Fagiolina è infatti bravissima nel risolvere questo genere di quesiti, perché le piace moltissimo giocare con le parole e i disegni.
«A proposito, dov'è Fagiolina?» chiesi. «Non ci aveva dato appuntamento qui alle sette?»

«Non era con te, Casey?» disse James.
Casey scosse la testa. «Non si è fatta viva. Sniffy mi ha detto di non averla vista in tutta la sera. Avrà scoperto uno dei suoi famosi super-indizi e ci avrà completamente dimenticati».

Cosa ne pensi?

Se pensi che Fagiolina sia al Circolo e che Sniffy stia mentendo, vai al **51**.
Se pensi invece che Fagiolina non sia passata al Circolo, vai al **60**.
Se hai bisogno di un indizio, vai al **26**.

3

Non credere a questo indizio, è falso! Torna al **74** e ripensaci.

4

Potrebbe aspettare a lungo... e il prossimo visitatore dell'isola potrebbe essere poco amichevole! Torna al **57** e riflettici su.

5

Esatto! Vai al **15**.

6

Il rebus risolto è: Torta alla crema! Sei stato avvisato. Torna al **20** e riflettici su.

7
Sherlock-Notes
"Scavando una miniera. . ."
Hai ottenuto 3 punti se l'hai scoperto subito.
2 punti se hai commesso un errore.
1 punto se hai commesso due errori.
0 punti se hai commesso più di due errori.

7

«La canzone dice "Scavando una miniera"» disse Casey. «Forse voleva dire ai Makem che per trovare quello che stavano cercando dovevano scavare. Se guardate bene vedrete che nella "Miniera d'oro"

uno strato di sabbia fresco ricopre quello più vecchio. Arthur ha aggiunto la sabbia perché non ce n'era abbastanza per coprire le matrici».
«Intelligente» dissi, mentre osservavamo sorridendo il ritrovamento delle matrici sotterrate nella "Miniera d'oro".
«Perché non le ha nascoste nella Stanza Segreta?» chiese James. «Non riesco a capire».
«Le matrici hanno un valore» rispose Casey. «Ricordati che con queste puoi falsificare denaro! Arthur doveva pur nasconderle da qualche parte, quando non le adoperava. Non voleva che ci mettesse le mani Sniffy, o Yo-Yo. Ma, dopo l'arresto, le cose sono cambiate. Sapeva che doveva servirsi di Yo-Yo per sbarazzarsi delle matrici, che erano la prova più lampante della sua colpevolezza. Disperato, ha tentato con il Messaggio del Morto. Fortunatamente Yo-Yo non è stato così scaltro da decifrarlo».
«Buon lavoro, Casey. Tu e il Club dei Detectives avete risolto il Mistero del Messaggio del Morto» intervenne il padre di Casey.
«Casey» interruppe Fagiolina. «Il mio indizio, Casey».
«Penso che ora avrete finito, ispettore» disse il signor Sefton.
«Ho trovato le matrici, ho acciuffato i Makem, il signor McGuffin e il signor Walters non scappano più... e nutro dei sospetti, signor Sefton» disse il padre di Casey.

«Sospetti, ispettore?» Sefton sorrise amichevolmente.

«Il mio indizio, Casey» ripetè Fagiolina saltellando dall'impazienza. «Il mio super-indizio!»
«Sì, ho i miei sospetti, signor Sefton» disse il padre di Casey.

«Arthur Makem non può aver organizzato tutto da solo, il materiale, la carta, le stanze segrete, le matrici. Qualcun altro è intervenuto in questa faccenda. Ha fornito il materiale necessario ad Arthur, poi gli ha assicurato un lavoro al Circolo per pura copertura».

«Attenzione, ispettore!» disse Sefton con voce freddissima. «Non tollero le calunnie, sapete».
«L'indizio, il mio indizio!» Fagiolina non la smetteva.

«Qualcuno ha proposto ad Arthur questo affare, poi ci ha informato, ha pedinato i Makem nel parco, è stato assalito e ha mentito quanto al luogo dell'accaduto in modo che potessimo scoprire la Stanza Segreta. È qualcuno che ha tutto l'interesse a creare noie alla "Caverna"».

«Andiamo, ispettore. Non può continuare così. Ho fatto del mio meglio per evitare al Circolo e alla chiesa di San Crispino dei guai. Makem ha tradito la mia fiducia, anche McGuffin. Se il comitato deciderà di chiudere il Circolo a causa di questa brutta faccenda non sarà certo colpa mia, non è vero?»

«Casey, il mio indizio!» Fagiolina non stava più nella pelle.
«Io sono il presidente del comitato e, dopo quello che è successo, credo sia mio dovere consigliare ai membri di accettare le generose offerte dell'Immobiliare F. Stone. Purtroppo sarà una grande perdita per me, per i ragazzi e per tutti i cittadini».
«Un gran guadagno vorrà dire, signor Sefton» disse improvvisamente Casey.
Suo padre alzò gli occhi al cielo.
«Non è una mia scoperta, papà. È stata Fagiolina. Credo che se esaminerai bene la società Immobiliare F. Stone, scoprirai presto che il principale azionista è... il signor Sefton».
Il signor Sefton aveva un'aria a dir poco sbalordita. E così tutti gli altri, tranne Fagiolina.
«Rilevare il Circolo... ecco che si spiega tutta la manovra. Voleva creare un mare di guai alla chiesa di San Crispino, cosicché tutti i membri fossero d'accordo per liberarsi al più presto di un posto così malfamato a un prezzo conveniente. Ecco perché qui improvvisamente le cose hanno cominciato ad andar male. Ma ha commesso un errore».
«Il fango sui pantaloni!»
«Nella colluttazione con i Makem».
«Facendo giochi di parole!»
Parlammo tutti insieme, ma uno solo aveva ragione.

Quale errore ha commesso il signor Sefton?

Il fango sui calzoni? Vai al **17.**
Nella colluttazione con i Makem? Vai al **44.**
Giocando con le parole? Vai al **22.**
Vuoi un indizio? Vai al **52.**

8
Sherlock-Notes
3 punti se hai scoperto la spia, altrimenti 0 punti.

8

Casey fu sgridato da suo padre, come mi raccontò più tardi. Era in camera sua a rimuginare sulla storia di Sniffy McGuffin, quando improvvisamente suo padre lo chiamò dalle scale.
«Va bene, va bene. Non sono mica sordo!» mormorò Casey scendendo le scale.
Suo padre era nella stanza di fronte: stava masticando la pipa e Casey sapeva che questo era un brutto segno.
«Ti avevo ordinato di non mettere piede al Circolo "La Caverna", non è vero?» urlò agitando così forte la pipa che quasi si bruciava le mani.
«Sì».
«Ti avevo ordinato anche di stare lontano dai Makem». Si rimise la pipa tra i denti. Casey dice sempre che i segnali di fumo di suo padre sono malaugurali.
«Sì».
«Ma tu hai agito di testa tua!» continuò. Ho saputo da fonte sicura che questo pomeriggio eri là e che tu e il piccolo Bodger avete avuto delle noie, è vero?»
«È vero».

Puff! Puff! Puff!
«E allora?» Puff! Puff! fa la pipa.
«Stavamo iniziando un'inchiesta» rispose Casey.
«A che proposito?»
Casey non aveva scelta. Doveva raccontare tutto a suo padre con la maggior chiarezza e rapidità possibili, come era sua abitudine.
«Hmm!» fece suo padre appena ebbe finito di raccontare. «"La Caverna" è stata distrutta, ma non hanno rubato niente?»
«I tavoli da biliardo non sono stati toccati».
«Che vuoi dire?»
«Se si trattasse di vandali, avrebbero sicuramente strappato il panno dai tavoli. Succede sempre così in questi casi, non è vero? Ma i tappeti verdi sono intatti, hanno distrutto solo i flipper e i video-giochi elettronici».
Ci si può fidare dello spirito d'osservazione di Casey, anche se Fagiolina pensa di essere la vera risolutrice di tutti gli enigmi. Io non ci credo molto...
«E allora?» disse il padre di Casey, aspirando intensamente dalla pipa.
«Beh, per me non si tratta di vandalismo. Qualcuno ha messo sottosopra "La Caverna" perché stava cercando qualcosa e poi ha inscenato quel saccheggio per depistare le indagini. Ho l'impressione che Sniffy ne sappia molto di più di quel che vuol far credere».
«Perché?»

«Il suo alibi, per esempio. So benissimo che Sniffy non è molto intelligente, ma non aveva alcun bisogno d'aiuto per tenere la contabilità. E non voleva assolutamente che la polizia si immischiasse in quest'affare».

Casey mi raccccontò più tardi che suo padre sembrava colpito dal racconto, ma non disse niente a proposito di Sniffy.

«Sai già qualcosa, vero papà?»

«Ha poca importanza. Ascolta, Casey, questa storia di Arthur Makem e del denaro falso deve riguardare la polizia, non la tua banda di detectives! Quel che mi hai raccontato è molto interessante, ma non voglio che dei ragazzi si mettano nei pasticci. Intesi?»

«Va bene, papà» rispose Casey con un po' di rammarico.

«Andiamo, non voglio che corriate pericoli, ma c'è una cosa che potete fare per me».

«Cosa?»

«Abbiamo acciuffato Arthur Makem per una soffiata, una telefonata di qualcuno che non ha voluto dare il suo nome. Sapevamo di doverlo arrestare, ma tutto quel che faceva era spacciare il denaro falso. Può darsi che anche lo fabbricasse, può darsi di no. Non abbiamo ancora scoperto dove sono le matrici delle banconote, ma le troveremo presto. È per questo motivo che sorvegliamo la famiglia Makem e teniamo d'occhio "La Caverna"».

«Per questo sapevi che ero stato là?»

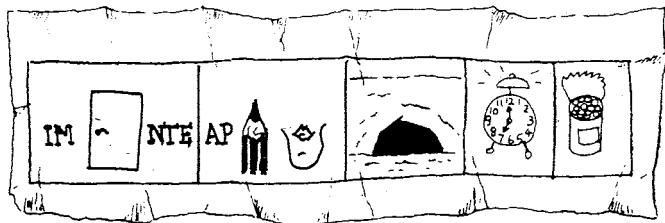
«Sei stato visto e identificato, ma non è questo il punto. Arthur, quando è stato arrestato, ha lanciato quello che noi chiamiamo il "Messaggio del Morto"».

«Il Messaggio del Morto?»

«Sì, Arthur sapeva benissimo di essere ormai fuori dall'affare, un uomo morto cioè, ma evidentemente doveva avere qualche cosa in sospeso. Le matrici per il denaro, per esempio. I nostri uomini erano là, e c'erano Sniffy, Yo-Yo Makem e altri ragazzi. Arthur non poteva dire a tutti dove aveva nascosto le matrici, ma doveva pur lasciare qualche indizio. Ha gridato il nome Clementina. Significava qualcosa per qualcuno? Se sì, cosa e per chi?»

«Vuoi forse dire che anche Sniffy è coinvolto in questa faccenda?» suggerì Casey. «O Yo-Yo?» Yo-Yo è il cervello della banda Makem. Casey pensava che se c'era qualcuno in grado di capire il senso di quella parola, sicuramente era Yo-Yo.
«Non voglio dire che è implicato» disse il padre di Casey. «Penso che si tratti di una questione tra ladri. È possibile che Arthur volesse dare un indizio a Yo-Yo; se riuscissimo a capirlo... Forse Clementina ha ora le matrici, oppure sa dove sono nascoste?»

«Clementina potrebbe essere un nome in codice, o un soprannome».

Il padre di Casey sparì tra le volute di fumo della pipa. «O uno scherzo o qualcosa del genere» disse. «Ma non lo sappiamo. Risolvi questo enigma, Casey, è questo il tuo compito».
Casey riteneva che suo padre non fosse realmente convinto che quella di Clementina fosse una pista importante. Voleva soltanto tenerci lontano dai guai.
Casey passò dal garage e guardò nella cassetta segreta: questo è il nostro sistema di trasmetterci i messaggi. Si tratta di M.T.S., noto soltanto agli affiliati; io non posso rivelarvi dove sia la cassetta di Casey, né da cosa sia costituita.
Ad ogni modo dentro c'era un messaggio in codice.

Riesci a decifrare il messaggio?

Se pensi che il messaggio voglia dire:

Che devi incontrare un amico, vai al **71**.

Che c'è qualcosa di grave in una tenda, vai al **59**.

Che c'è un messaggio scritto a matita dietro la porta, vai al **41**.

9

Giusto! Infatti si tratta di James. Vai al **73**.

10

Sbagliato! Troppo rischioso. Torna al **57** e riflettici su.

11

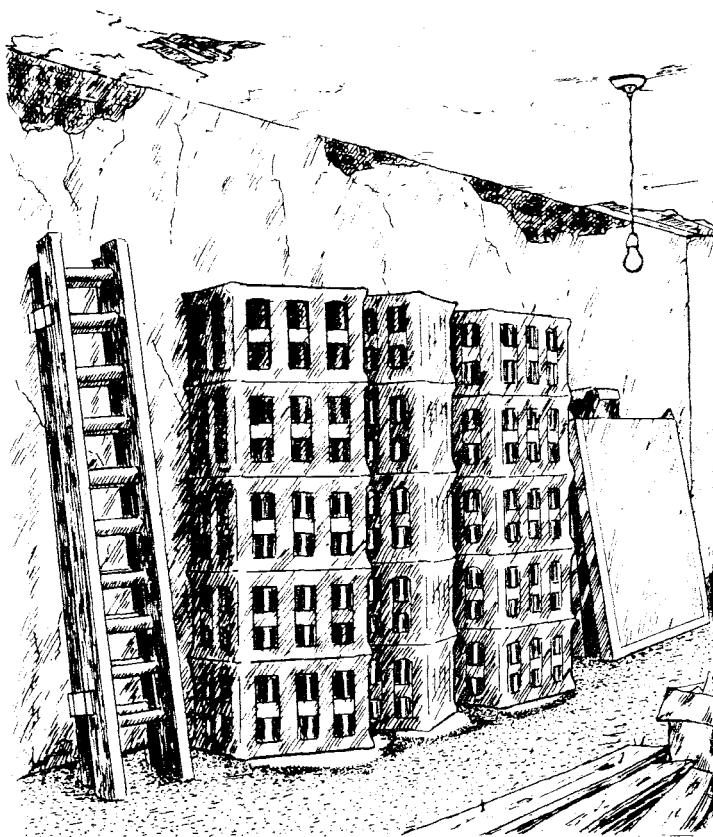
Sbagliato! Torna al **39** e riprova.

12

Splash! Ti prendi una bella torta di crema in faccia! Vai al **61** se vuoi avere un indizio da parte di Bodger!

13
Sherlock-Notes

Ottieni 3 punti se hai capito che il fango sui pantaloni del signor Sefton prova che stava mentendo.
2 punti se hai avuto bisogno di un indizio per scoprirlo.
1 solo punto se hai fatto la scelta sbagliata all'inizio.
0 punti se non hai scoperto niente!

13

Li portai, attraverso una scala stretta, nella cantina del Circolo che veniva usata come deposito.
«Il signor Sefton dice di essere stato aggredito qui, ma mente. L'ho scoperto mentre parlava a tuo padre: il fango sui pantaloni! Non si è infangato in cantina, ma quando è stato assalito...»

«Nel parco!» disse James felice della scoperta. «È proprio quello che avevo sentito! Il signor Sefton è stato aggredito!»

«Ma perché mentiva a mio padre?» chiese Casey.
«Per proteggere i Makem?» dissi. «Probabilmente l'ha aggredito Baby Makem. Gli piace aggredire la gente... Forse il signor Sefton non voleva che scoprissero...» Non suonava molto bene.

«Qualcuno ha cercato di tradire i Makem, non di proteggerli» disse Casey. Gli si illuminarono gli occhi. «Vi ricordate della telefonata anonima che ha informato la polizia della losca attività alla "Caverna"? Supponiamo che sia stato il signor Sefton...»

«Cosa?»
«Supponiamo per un momento che il signor Sefton avesse voluto costringere la polizia a indagare in questo senso senza insospettire nessuno. Quale sarebbe stata la mossa successiva?»
«Avrebbe dovuto attirare l'attenzione della polizia là dove voleva che si cercasse, e cioè qui» disse James.

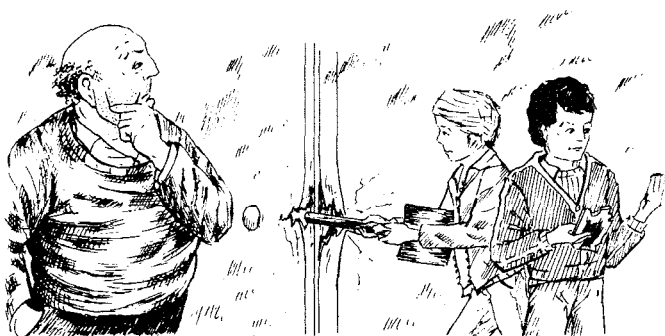
«Giustissimo» rispose Casey con l'aria soddisfatta. «Egli voleva che qui si scoprisse qualcosa, così ha fatto concentrare l'attenzione della polizia in questo luogo e, contemporaneamente, non voleva spiegare che cosa ci faceva nel parco, molto tempo dopo la chiusura».
«E cosa stava facendo nel parco?» chiesi.

«Penso che i Makem stessero trasportando il denaro falso e che il signor Sefton li abbia sorpresi».
«E perché allora non ha chiamato la polizia?»
«Credo che il signor Sefton ne sappia molto di più di quanto dovrebbe» disse Casey. «Vuole che la polizia venga a conoscenza soltanto delle cose che gli fanno comodo. Vale a dire che la cantina è un posto che dovremo ispezionare più tardi».
«Perché? C'è qualcosa laggiù?» dissi estraendo il mio taccuino M.T.S. per scrivere "Operazione ricerca", ma, prima che finissi, James aveva scoperto il nascondiglio.

E tu sei riuscito a scoprire il nascondiglio?
Osserva l'immagine al **13**.
È...
Dietro le casse? Vai al **16**.
Sotto le scale? Vai al **23**.
Dietro gli scaffali? Vai al **37**.

14
Sherlock-Notes
Se sei andato direttamente al 18, ottieni 3 punti.
Se hai avuto bisogno di un indizio, ottieni 2 punti.
Se hai tracce di torta alla crema sul viso... 0 punti!

14

«Mi avete detto che gli scassinatori sono entrati nella "Caverna" dalla finestra del bagno, e dopo hanno forzato la porta, signor McGuffin» disse Casey. «Ma la porta del bagno è stata forzata dall'interno!» E con la pala di Doug Walters mostrò cos'era successo. «Probabilmente hanno usato una leva, tipo questa... Ci sono i segni. Invece non c'è nessuna traccia di scasso dall'altra parte della porta».

Doug riprese la pala dalle mani di Casey con tale violenza che quasi gli strappò le dita.
McGuffin non aveva l'aria molto felice, ma quando Casey è brillante... non c'è niente da fare! «Lo scassinatore ha rotto la finestra per entrare» disse Sniffy, furioso. «Poi è entrato. Altrimenti perché l'avrebbe rotta?»
Casey aprì la bocca per rispondere, ma glielo impedii. «Per farvi credere che è passato di là!» dissi e Casey annuì. Anch'io talvolta riesco a essere brillante!
James si chinò a raccogliere un pezzo di vetro dal pavimento del bagno.
«È sporco di vernice solo sul lato di sotto» disse, mostrandolo a Casey.

È un indizio?
Se pensi di sì, vai al **32**.
Se pensi di no, vai al **50**.

15
Sherlock-Notes
Ottieni 3 punti se sei andato direttamente al 5.
2 punti se sei andato al 5 solo come seconda mossa.

15

Vrooom!
Il superasso della bici James Pancetta arrivò di volata. Era sicuro di essere vicinissimo alla salvezza e non voleva correre il rischio di fare brutti incontri nel parco di notte.

Finì in derapata sul marciapiede, rovesciando tutte le bottiglie del latte. Lasciò cadere la bicicletta sulla grondaia, gridando: «Chiamate la polizia! Vogliono aggredire qualcuno nel parco!»
Guardammo James e improvvisamente capimmo quello che voleva dire!
Stavo per telefonare, ma Casey fu più veloce. Si precipitò dall'uomo sotto la tenda di fronte alla "Caverna" e chiese di avvisare il posto di polizia più vicino: «Sono il figlio dell'ispettore Peters e ho sentito che sta succedendo qualcosa di grave nel parco».
Il giovane poliziotto in borghese, nonostante la sorpresa, non perse tempo. Azionò la radio e chiese urgentemente dei rinforzi.
«Sbrigatevi!» urlò Casey e ci precipitammo nel parco accompagnati dal poliziotto in borghese.
«Come facevi a sapere che l'uomo sotto la tenda era in realtà un poliziotto?» chiese James.
«Mio padre sapeva che ero stato alla "Caverna"; questo voleva dire che il posto era sorvegliato. Si trattava soltanto di guardarsi in giro per capire dove si nascondeva il mio "sorvegliante"!»
Durante il cammino Casey ci raccontò che cosa gli aveva detto suo padre. «Il Club dei Detectives deve investigare sull'enigma Clementina!» annunciai.
«Zitto, Bodger!» dissero in coro Casey e James.
Quando arrivammo al parco, la polizia era già arrivata. Stavano ispezionando attentamente il terre-

no attorno al lago; le loro torce illuminavano a giorno l'erba circostante.

«Scommetto che troveranno un cadavere senza testa e la testa sarà nel lago!» dissi. «Ci sarà stato un terribile delitto e James sarà il testimone numero uno e...»

«Zitto, Bodger!» gridò Casey spazientito.

Era veramente in tensione.
L'avrebbero sicuramente considerato un pazzo visionario se la polizia non avesse scoperto qualcosa di importante, e suo padre non gliel'avrebbe mai perdonato. Si poteva pensare però che, se c'era stato un omicidio o un ferimento, la polizia avrebbe dovuto scoprirlo da un momento all'altro.

Cercarono in tutto il parco: lungo il canale e nel deposito delle barche, là dove il canale era stato deviato per farne un lago navigabile, tra i cespugli e ovunque si potesse cercare.
Un poliziotto si avvicinò a Casey.
«Sei tu Casey, il figlio dell'ispettore Peters?» chiese.
Casey annuì.
«Bene, qui non c'è niente. Il tuo amico si dev'essere sbagliato».
James arrossì: non commette spesso degli errori, ma stavolta l'aveva fatta grossa.
«Non preoccuparti» disse il poliziotto. «Hai fatto bene a chiamarci, ma non dovresti permettere alla tua fantasia di galoppare in questo modo!»
James prese la mia torcia e si avviò verso il lago: era furioso.
«È veramente un idiota!» Casey non gliela poteva perdonare.
Ritornai indietro con Casey e il poliziotto; egli chiuse il cancello del parco. Ci ringraziò ancora di averli chiamati, ripetendo che avevamo fatto bene.
«Secondo me James è un idiota!» disse Casey a bassa voce.
Io ero sicuro invece che James aveva veramente sentito qualcosa, perché non era tipo da farsi suggestionare dalla paura.
Restammo sul marciapiede a guardare l'auto della polizia che si allontanava.

Ma...
«Casey...» mormorai. Avevo la pelle d'oca.
«Casey... c'è qualcuno dall'altra parte dell'inferriata!»
Ero sicuro che si trattasse dell'assassino: stava per saltarci addosso.

Cosa vuoi fare?
Vuoi difenderti? Vai al **75**.
Vuoi chiamare di nuovo la polizia? Vai al **54**.
Preferisci chiedere al misterioso individuo che cosa ha intenzione di fare? Vai al **9**.

16

Esatto! Vai al **74**.

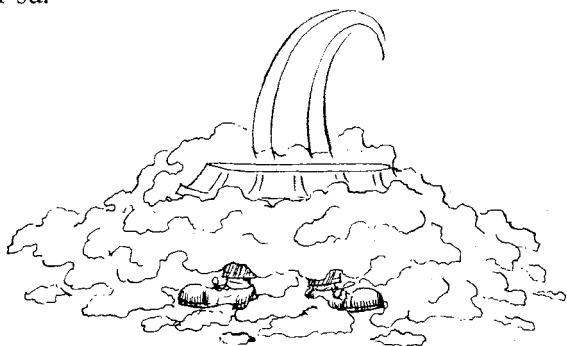
17

Sbagliato! Torna al **7** e riprova.

18

Il danno alla porta e allo stipite dimostra che si tratta di un lavoro fatto dall'interno. Vai al **14**.

19

Ti sei guadagnato una gigantesca torta di crema in faccia da parte di Bodger. Torna al **20** e rifletti su.

20
Sherlock-Notes
Ottieni 3 punti se hai scoperto subito che il berretto di Fagiolina è sotto il flipper.
2 punti soltanto se hai avuto bisogno di un indizio.
Se invece all'inizio hai sbagliato, ma hai comunque trovato il berretto ottieni 1 punto.
0 punti se hai perduto le tracce del berretto!

20

«Il berretto da baseball di Fagiolina!» dissi e mi infilai dietro il flipper per recuperarlo.
«Così Fagiolina era qui!» disse James, cominciando a preoccuparsi. Fagiolina era stata alla "Caverna" e Sniffy aveva mentito a questo proposito, sembrava.
«Può darsi che si sia tenuta lontana dalle sgrinfie di Sniffy e l'abbia spiato, aspettando che si tradisse in qualche modo» disse Casey.
Non mi convinceva. Pensai invece che Fagiolina stesse spiando Sniffy e lui l'avesse scoperta...
«E la Tasca Segreta?» disse Casey.
Tutti noi avevamo delle Tasche Segrete. Fagiolina aveva la sua nel berretto. C'era un pezzetto di carta nella Tasca Segreta di Fagiolina.

J. Pot	M. Gun	C. Walk
G. Canyon	R. Ranger	P. Falls

«È un indizio di Fagiolina?» chiese Casey aggrottando le sopracciglia.
Era solamente una lista di nomi.
«La banda dei falsari!» esclamai tutto eccitato per la mia scoperta. «Fagiolina è riuscita a identificarli».

«Nessuno conosce un tale J. Pot?» chiese James.
Ma nessuno sapeva chi fosse.
«Sapevo che l'enigma di Clementina non doveva essere semplice» brontolò Casey. «Ma è molto peggio di quel che pensavo. Adesso dobbiamo scoprire l'identità di J. Pot e M. Gun e di tutta questa gente».

«Secondo me non sono nomi veri e propri» dissi. «Si tratta sicuramente di nomi in codice e Clementina è invece il nome della banda. O forse è un segnale convenzionale che significa: Nascondi il denaro dove nessuno lo troverà».

«Ma il denaro l'ho scoperto io!» esclamò James che non aveva nessuna intenzione di vedere trascurato o minimizzato un suo intervento così importante.

«Loro non potevano prevedere che tu saresti stato tanto fortunato» disse Casey.
«Se tu pensi che sia stata soltanto fortuna...» cominciò James indignato.

«Lo sappiamo, lo sappiamo che non si tratta di fortuna» interruppi. «Ma ora come ora non ci è di molto aiuto, non ti pare?»

«Aspetta... aspetta... Ci sono!» gridò James afferrando la lista. «C. Walk. Non vedi? C sta per...»
«Clementina!» risposi. «Clementina Walk!»

Cosa ne pensi?

Se credi che vada bene l'idea "Clementina Walk", vai al **19**.
Se pensi che si tratti di nomi in codice, vai al **6**.
Se hai trovato una soluzione migliore, vai al **43**.
Se hai bisogno di aiuto, vai al **31**.

21

È il signor Pancetta. Si occupa soltanto dei fatti suoi. Vai all'**8**.

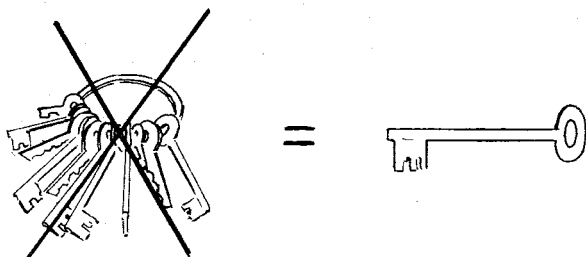
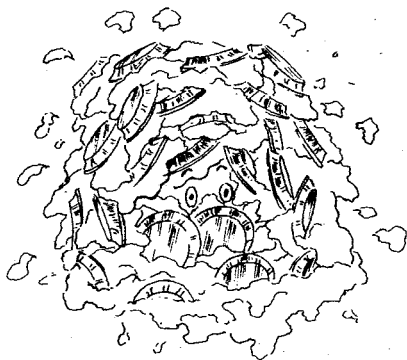
22

Esatto! Ma dov'è la prova? Vai al **52**.

23

Sbagliato! Vai al **74**.

24

Ecco l'indizio.

Torna al **29** e considera di nuovo le alternative.

25

Ma come hai potuto credere che questa fosse la pista giusta? Ti farai la doccia con le torte di crema! Vai al **36** per un indizio.

26

È troppo facile! Non hai bisogno di indizi supplementari. Vai al **2** e considera le altre possibilità.

27

Sbagliato! Torna al **39** e riprova!

28

Sherlock-Notes

Se hai scelto immediatamente la canzone, ottieni 3 punti.
Se hai sbagliato una volta, ottieni 2 punti.
Se hai sbagliato per ben due volte, ti accontenterai di 1 punto.

28

«Clementina!» dissi. «Non si tratta di una ragazza, o di una parola in codice. È il titolo di una canzone!»
«Ora canterà di nuovo!» piagnucolò James.
Certamente, non avevo la minima intenzione di fermarmi nel bel mezzo del mio ottimo lavoro di deduzione!

«Laggiù nella caverna,
in fondo al gran canyon,

scavando una miniera,
ora vive un minator;
è un vecchio cercatore,
che l'oro va cercando
da sera fin mattina
per la figlia CLEMENTINA!»

«È *questa* Clementina!» dissi orgogliosamente. «In una caverna, che significa *qui*, in un canyon, che è l'armamentario da falsari che abbiamo appena scoperto. Le matrici per falsificare il denaro sono nascoste nella Stanza Segreta!»

«Cerchiamole!» ordinò il papà di Casey.

Mi sentivo veramente un grande detective!

Avevo risolto tutto da solo! Pensavo a tutto ciò, quando sentii Casey dire: «Non credo che sia molto utile, papà. Penso che Sniffy... e i Makem abbiano cercato di...»

«Ma sì!» intervenne Sniffy. «Abbiamo messo sottosopra il locale: il denaro era là, ma delle matrici neanche l'ombra».

«Voglio dare un'occhiata» disse James. Si crede veramente importante in queste situazioni.

«Aspetta» gli disse Casey. «Bodger ha fatto un buon lavoro e mi ha dato un'idea!»

«Il classico asso nella manica?» chiese il padre di Casey.

«Penso che le matrici siano nascoste nella "Caverna", come dice la canzone e, sempre come dice la canzone, in fondo a un canyon!» disse Casey.

Un canyon? Cosa vuol dire Casey?
Dai un'occhiata alla figura all'**1**, potrebbe aiutarti.
Se invece hai già capito vai al **39**.

29
Sherlock-Notes
Se hai dato la risposta esatta, ottieni 3 punti.
Se hai sbagliato, ottieni 0 punti.

29

«Sniffy racconta che gli scassinatori sono entrati dalla finestra, hanno forzato la porta e distrutto tutto quello che hanno trovato, versando colore sul pavimento e sulle pareti» disse James. «Ma questo pezzo di vetro è caduto a terra dopo che era stato versato il colore. Infatti il vetro è caduto sul colore, non viceversa. Qualcuno si è preso la briga di far credere a tutti i costi a un atto di vandalismo... ma quel qualcuno non è molto intelligente!»
Sniffy McGuffin diventò paonazzo.
«E allora, signor Sniffy?» chiese Casey, che si era accorto dell'imbarazzo.

Sniffy si limitò a guardare Casey con insistenza.
«Chi ha le chiavi del locale, signor McGuffin?» chiese immediatamente Fagiolina. Una delle tecniche del nostro Club dei Detectives è quella di incalzare il sospetto con le domande, in modo che non abbia molto tempo per riflettere. E il signor McGuffin era già un sospetto: non voleva che la polizia ficcasse il naso in questa storia e cominciava a pentirsi di averci lasciato indagare. Pensava forse che fossimo dei buoni a nulla, dato che eravamo dei ragazzi. Ora cominciava a capire che cos'è un interrogatorio dei Detectives!
«Io... Io non capisco perché vogliate sapere chi ha le chiavi» Era a disagio. «Non vorrete insinuare...»
«Non vogliamo insinuare niente!» Fagiolina gli sorrise da sotto il berretto.
«Prendi i nomi di tutti quelli che possiedono le chiavi di questo posto, appena il signor McGuffin te li darà, Bodger» disse Casey con il suo tono da poliziotto.
Ma McGuffin non aveva affatto intenzione di parlare. Forse pensava di aver già detto troppo. Troppo riguardo a cosa? Non riuscivo proprio a capirlo.
«Beh... io ne possiedo una» disse alla fine. «Il signor Sefton un'altra. Anche Doug ne ha una, non è vero?»
«Anche Arthur Makem» replicò Doug. «Arthur ha una chiave».

«Ve l'ha restituita dopo l'arresto?» chiese Casey a Sniffy.
«Sì» rispose quello di malavoglia. Casey voleva prevenirli, prima che potessero accusare Arthur di essere scappato dal commissariato e di essere entrato nottetempo al Circolo... avrebbero imbastito qualsiasi fandonia pur di scagionarsi.
«Chiunque sia entrato qui dentro doveva avere la chiave» disse Casey. «Non sono entrati dalla finestra, quindi non c'era altro modo, non è vero?»
Sniffy distolse lo sguardo.
«Io ero con il capo!» disse Doug, per assicurarsi che non scordassimo il suo alibi.
«E il signor McGuffin era con lei» disse Fagiolina.
«Non dobbiamo dimenticare il signor Sefton» disse James. «Ha una chiave, suppongo?»
«Cercate di accusare il signor Sefton ora, non è così?» grugnì Doug.
«È uno dei sospetti» rispose Casey.
«Ah!» fece Sniffy con sollievo. «Bene, giovani, dovrei forse farvi notare che il signor Sefton è un altro dei vostri sospetti con un alibi di ferro!»
«Un alibi?»
«Era con tuo padre alla cena della polizia, alla Sella d'oro!»
Sniffy pensava di essere furbo, ma non si accorgeva che così facendo restringeva il campo dei sospetti in possesso della chiave. Era tipico di Sniffy.

«Forse tuo padre e il signor Sefton sono entrati qui dentro sulla via del ritorno!» Doug ironizzava sicuro di sé.
«Non dovrebbe essere difficile fare delle copie di queste chiavi» disse James.
«Per esempio Yo-Yo Makem è abbastanza intelligente per avere fatto una copia della chiave di Arthur».
«I Makem non hanno bisogno di chiavi» dissi. «Baby sa come sfondare le porte».
«Il che ci riporta ai possessori legittimi» osservò Fagiolina.
Rilessi la lista. «Hanno tutti un alibi perfetto» dissi. «O qualcuno sta mentendo oppure è stato l'uomo invisibile!»
Casey mi guardò.
«Ripeti!» disse.
«L'uomo invisibile ha colpito ancora!» ripetei. «Uomo invisibile, chiavi invisibili»
«È giusto!» disse Casey.
«Cosa?»
«L'uomo invisibile con le chiavi invisibili!» disse Casey. «È il sospetto numero uno!»

L'uomo invisibile?

Se pensi che il vero sospetto sia uno dei possessori delle chiavi, vai al **70**.
Se pensi invece che il sospetto numero uno sia l'uomo invisibile, vai al **42**.
Se hai bisogno di un indizio, vai al **24**.

30

Sherlock-Notes

Se hai scoperto subito perché James poteva mollare gli ormeggi e farsi trasportare dalla corrente, ottieni 8 punti.
Se l'hai scoperto dopo un errore, ottieni 6 punti.
Se l'hai scoperto dopo due errori, ottieni 5 punti.
Se dopo tre errori, 4 punti.
Se dopo quattro errori, 3 punti.
Se non sei riuscito a scoprirlo, ottieni 0 punti.

30

«Dov'eri?» chiesi.

James se n'era andato un secolo prima ed ero stufo di aspettarlo nel parco.

«Ho perso i remi» disse James. «Credevo di essere ormai perduto, ma mi sono ricordato di aver remato a fatica controcorrente per raggiungere l'isola, così, al ritorno, mi sono lasciato trasportare dalla corrente».

Sembrava soddisfatto di sé.

«Come hai fatto a perdere i remi?» gli chiesi.

James non mi ascoltava neanche.

«Ho trovato le matrici per falsificare il denaro!» disse, mostrandomi la cassa. «Erano sepolte sull'isola».

«Perché?» chiesi. Mi sembrava veramente un'idiozia.

«Credo che lo zio dei Makem, Arthur, le avesse nascoste alla "Caverna". E Clementina non è un nome di ragazza ma un codice, che significa "Prendi le matrici e nascondile"».
«Vuoi dire che Yo-Yo Makem ha preso le matrici alla "Caverna" sotto il naso della polizia e le ha poi nascoste sull'isola?» chiesi. «Ha occultato così la prova principale!»
«Non lo so esattamente» rispose James con molta prudenza.
«Sono sicuro che è andata così!» dissi. «Ed ora sono nelle nostre mani. I Detectives hanno colpito ancora!»
Uscimmo dal parco e ci avviammo verso la "Caverna" portando la cassa con noi.
L'automobile del padre di Casey era parcheggiata fuori, all'entrata del parco, insieme con altre tre auto della polizia; le luci lampeggianti illuminavano di una luce bluastra i nostri visi trionfanti. Insomma eravamo completamente blu, ma nessuno si curava di noi.
C'era stata un'aggressione mentre ci trastullavamo nel parco.
Il signor Sefton, il presidente del comitato che gestisce il Circolo, stava disteso su un divano nell'ufficio di McGuffin. I suoi vestiti erano imbrattati di fango e aveva la testa fasciata. Stava parlando con il padre di Casey.
«Mi sembrava di aver sentito dei rumori in cantina, così sono sceso a controllare» disse il signor

Sefton. «Quando sono arrivato giù qualcuno è uscito dalla penombra e mi ha colpito. Questo è tutto».

«Ehi, James!» dissi, dandogli una gomitata. James aveva sentito che qualcuno era stato aggredito, forse si trattava del signor Sefton.

«Ho sentito che qualcuno è stato aggredito nel parco, non qui» mormorò James.

«Due vittime?» chiesi. Forse c'era un Aggressore fantomatico che andava in giro a fracassare la testa alla gente.

«E chi sarà la prossima vittima?» dissi con voce cavernosa.

Avevo scelto il momento sbagliato per fare lo spiritoso: tutti stavano in silenzio e la mia voce rimbombò come un tuono.

Sniffy McGuffin sussultò.

«Stamattina credevo di avervi detto che non volevo vedervi più da queste parti!» disse. In realtà non l'aveva detto, ma l'aveva desiderato così intensamente da credere di averci avvertito sul serio.

Il padre di Casey si voltò verso di noi aggrottando le sopracciglia.

«Ti avevo detto di stare lontano dai guai, Casey» disse.

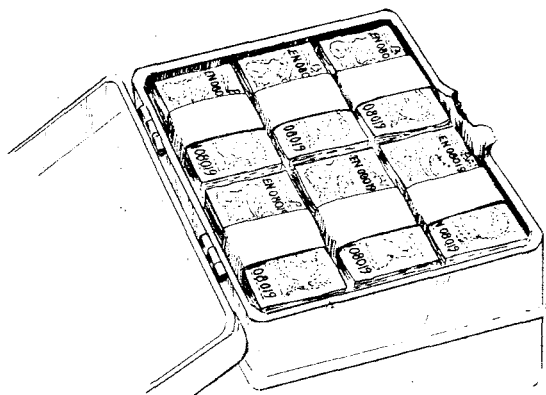
«Ma papà...»

«Non una parola di più!» Non sembrava affatto contento, non avrei voluto essere nei panni di Casey in quel momento. Sicuramente avrebbe

preferito sprofondare piuttosto di sorbirsi la solita ramanzina.

«Mostragli la cassa!» sussurrò James.

«Che cassa?» chiese Casey.

James gliela mostrò. Volevo spiegargli la mia teoria, ma James me lo impedì. Raccontò per filo e per segno come l'aveva trovata e come *lui* avesse ragione e Casey torto.

«Mostrala a tuo padre, Casey!» dissi, dandogli una gomitata.

«Avanti!»

Allora Casey si decise.

Suo padre ascoltò il racconto, nonostante fosse visibilmente seccato di essere stato interrotto un'altra volta. Poi chiese a Sniffy un paio di pinze e forzò la serratura davanti a tutti.

«Fammi vedere!» dissi.

«Non spingere, Bodger!» sbuffò James.

Se per caso nella cassa ci fossero state delle calze vecchie, ci saremmo trovati in un bel pasticcio! Poteva contenere qualsiasi cosa, anche la testa di un cadavere. Naturalmente non c'era un corpo senza testa in tutta questa faccenda, ma in quel momento me n'ero dimenticato. Le matrici da falsario erano abbastanza appassionanti! (E poi chi ha bisogno di cadaveri senza testa? Risposta: delle teste senza cadavere!) Riuscii a intrufolarmi in prima fila, dove potevo assistere all'apertura della mitica cassa.
Mi aspettavo di vedere apparire le matrici da falsario, ma mi sbagliavo...
«Denaro!» gridò Casey.
«Una fortuna!» dissi, guardando la cassa. Non avevo mai visto tanti soldi in vita mia! Pile di banconote, tutte impacchettate e nuovissime.
«Milioni!» disse Casey.
«Miliardi!» dissi.
«Non vorrei averli!» disse James, guardando meglio il denaro. «Sono tutti biglietti falsi!»

Come ha fatto James a scoprire che si tratta di denaro falso?
Se lo sai, vai al numero **2.**
Vuoi una mano? Occhio al numero!

31

Hai bisogno di aiuto per non andare in TILT! Ecco l'indizio! Torna al **20** a riflettere ancora!

32

Esatto! Vai al **29**.

33

Sulla ringhiera, nel parco, lontano dalle luci della strada... James aveva una torcia, ma è quella della sua bicicletta, non la poteva portare con sé. Si sta facendo sempre più buio e James si sta allontanando sempre più... verso cosa? James è troppo intelligente per correre un rischio del genere. Ritorna al **46** e considera le alternative.

34

Sbagliato! Torna al **62** e riprova.

35

Qualcuno vuol fare impantanare le indagini! Vai al **47**.

36

James ha perduto qualcosa... ma cosa? Uno dei disegni al **63** potrebbe aiutarti.
Vuoi una mano? Se sbagli, ride... remo!
Vai al **57** per sapere la risposta.

37

Sbagliato! Vai al **74**.

38

Esatto! Cos'è? Vai al **63**.

39

Sherlock-Notes

Se hai capito che si trattava del flipper chiamato Gran Canyon, ottieni 3 punti.

39

«È il flipper "Gran Canyon"» disse Casey. «Se "laggiù nella caverna, in fondo al grande Canyon" non significa la Stanza Segreta, deve indicare il flipper».

«Ma abbiamo già guardato là!» disse Sniffy McGuffin.

«Distruggere la proprietà del Circolo. . .» cominciò il signor Sefton, con voce rotta.

«Sono stato io o quei giovani Makem!» protestò Sniffy. «Chi ha recuperato le matrici avrà intenzione. . .»

«Di stampare denaro falso per conto proprio» disse il padre di Casey. «Può stare sicuro di una cosa, McGuffin. Troverò quelle matrici anche se dovessi buttare all'aria da solo l'intero locale».

«È proprietà del Circolo, ispettore» ripeté il signor Sefton, seccamente. «Forse le devo ricordare che questo significa proprietà della chiesa. Qui tutto appartiene alla chiesa di San Crispino, e il comitato ne è responsabile».

«Non creda che io abbia finito con lei!» disse il padre di Casey, rivolgendosi al signor Sefton. «Dobbiamo chiarire la storia del fango sui pantaloni! Non c'è fango in cantina, signor Sefton!»

Il signor Sefton lo fissava.

«Casey» disse Fagiolina, ma Casey la guardò appena.

«Il mio indizio!» Fagiolina insisteva.

Casey scosse la testa, velocemente. Stava ancora pensando alle matrici.

James e due poliziotti decisero di occuparsi del flipper Gran Canyon, smontandolo con precauzione, pezzo per pezzo, nonostante McGuffin protestasse dicendo che lui l'aveva già controllato e Sefton continuasse a proclamare il locale proprietà della chiesa. Il padre di Casey parlò con gli altri poliziotti, e poi tornò verso di noi.

«I vostri amici Makem sono stati acciuffati» disse. «Non avevano le matrici. Hanno l'aria di pensare che le abbia McGuffin».

«Io? Ma non le ho io, le hanno loro!»

Il padre di Casey era impaziente. Sapeva che senza le matrici non avrebbe avuto nessuna prova contro Arthur Makem.
«Papà» disse Casey.
«Che c'è?» rispose suo padre.
«La canzone, papà! Arthur Makem la conosceva bene, non è vero? È tra le canzoni revival del juke-box. L'abbiamo sentita un sacco di volte».
«Sì, e allora?»
«Le parole, papà. Bodger aveva ragione. Le parole sono importanti».
«Come fa la canzone?»
«Laggiù nella caverna, in fondo al gran canyon, scavando una miniera, ora vive un minator; è un vecchio cercatore, che l'oro va cercando, da sera fin mattina per la figlia Clementina».
«Cosa significa?»
«Che tipo di minatore, papà?»
«Un cercatore d'oro? Questa è la strada che porta all'oro, non è così?»
«La strada per l'oro... La "Miniera d'oro"!» gridò Fagiolina.
«Dai un'occhiata, James!» disse Casey.
James e un poliziotto smontarono i pannelli laterali del flipper la "Miniera d'oro" e rovistarono all'interno. E trovarono... «Niente!» disse James succhiandosi il pollice ferito da una vite rotta.
Casey guardò il flipper.
«Ma sì!» disse improvvisamente, con un tono di trionfo. «Ve l'avevo detto che le parole sono im-

portanti. Un verso è essenziale. Ci dice dove dobbiamo cercare e come».

Qual è il verso essenziale della canzone?

Laggiù nella caverna... vai al **48**.
In fondo al gran canyon... vai all'**11**.
Scavando una miniera... vai al **7**.
Ora vive un minator... vai al **27**.
È un vecchio cercatore... vai al **58**.
Per la figlia... vai al **72**.
Clementina... vai al **77**.

40

Hai ragione... ora provalo. Vai al **13**.

41

Sbagliato! Torna all'**8** e riprova.

42

Esatto! Vai al **55**.

43

E allora? Vai al **47**.

44

Sbagliato! Torna al **7** e riprova.

45

No. Torna al **73** e riprova.

46
Sherlock-Notes
Se l'hai scoperto subito, 3 punti.
2 punti se hai dovuto fare più tentativi.

46

James aveva avuto lo stesso messaggio e lo aveva decifrato subito.
Mancavano sei minuti alle sette. James balzò sulla bicicletta e partì. Scese per la strada a rotta di collo; in prossimità della "Caverna" e del nostro ristorante il fanale della bici illuminò gli alberi del parco. Quando ... qualcuno improvvisamente gridò. Seguì un rumore sordo, una specie di gemito, poi silenzio.

James frenò bruscamente e si fermò davanti alla inferriata del parco.

Cosa avrebbe dovuto fare James?

Secondo te avrebbe dovuto...

Arrampicarsi sull'inferriata del parco e andare a vedere cos'era successo? Vai al **33**.

Correre velocissimo al nostro ristorante e chiamare la polizia? Vai al **5**.

Rimanere fuori facendo un gran baccano per attirare l'attenzione? Vai al **68**.

47
Sherlock-Notes
Se hai scoperto subito che i nomi erano quelli dei flipper e dei video giochi, guadagni 4 punti.
Se hai avuto bisogno di un indizio, ottieni 3 punti.
Se hai sbagliato una volta, ottieni 2 punti.
Se hai sbagliato due volte, 1 punto soltanto.
Se non hai scoperto niente, 0 punti!

47

«Jack Pot, Machine Gun, Gran Canyon, Rifle Ranger, Penny Falls, Cake Walk!» disse Casey. «È la lista dei flipper, quella che aveva fatto Fagiolina. Era qui a raccogliere particolari e indizi quando. . .»
«Quando cosa?» chiese James.
«Non lo so» rispose Casey. «Forse le è caduto il berretto»

«Fagiolina non l'avrebbe mai lasciato in questo modo, ne è troppo orgogliosa. Gliel'hanno portato da New York. Penso che fosse sulla pista giusta, quando l'Aggressore fantomatico che aveva già aggredito il signor Sefton l'ha colpita! Dobbiamo avvertire subito tuo padre! È il Mistero della Fagiolina rapita!»

«Non mi fa molto ridere, Bodger» disse James.

«Non avevo intenzione di fare lo spiritoso».

«E allora non raccontare storie di esseri fantomatici e misteriosi» disse James.

«Non sappiamo se a Fagiolina è veramente successo qualcosa» disse Casey.

«Può darsi che fosse qui alle sette, anche se McGuffin dice di non averla vista; noi non siamo venuti all'appuntamento, si è arrabbiata e se n'è andata!»

«Secondo me è stata rapita. Dovremmo avvertire la polizia!» dissi.

«Prova a convincere il padre di Casey che Fagiolina è stata rapita portandogli come prova il suo stupido berretto!» disse James. «È l'unica prova che abbiamo! Se ci sbagliamo, Casey si ritroverebbe in un bel pasticcio!»

«Questo non mi tranquillizza sulla sorte di Fagiolina» dissi. «Potrebbe esserle successo di tutto! Guarda per esempio che cosa è capitato al signor Sefton. Se l'ha colpita l'Aggressore fantomatico... Un momento! Supponiamo che il signor Sefton abbia mentito?»

Secondo te il signor Sefton ha mentito?

Sì: vai al **40.**
No: vai al **69.**
Hai bisogno di un indizio? Vai al **35**.

48

Sbagliato! Torna al **39** e riprova.

49

James ha deciso di no, e non ha alcun motivo di cambiare idea. Torna al **57** e pensaci su.

50

Hai sbagliato! Vai al **29**.

51

Fagiolina è stata al Circolo... ma come puoi provarlo? Il disegno al **2** ti potrà aiutare. Vai al **20**.

52

Vai al **56**.

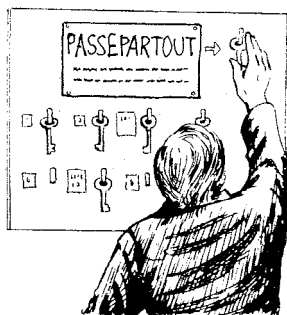
53

Sbagliato! Vai al **62** e riprova.

54

Non sarà facile convincere la polizia a ritornare, non credi? Vai al **73**.

55
Sherlock-Notes
Se sei andato direttamente al **42***, ottieni 3 punti.*
Se hai chiesto un indizio supplementare, ottieni 2 punti.
Se hai pensato che il sospetto numero uno sia uno della lista dei possessori delle chiavi, 0 punti!

55

«Il signor Edwards, il guardiano notturno, fa il giro dell'edificio e controlla le porte interne ogni due ore, dalle undici alle sette di mattina, quando si apre. Ma con cosa?» chiese Casey.
«Ha un passepartout» disse Sniffy.

«Un passepartout! Una chiave che apre tutte le porte!» disse Casey sorridendo. «Le ho chiesto chi possedeva le chiavi e lei mi ha nominato quattro persone, quando eravamo nel bagno. Ma il suo signor Edwards possiede una chiave in grado di aprire il locale, non è vero?»

«Ma lui è il guardiano, Casey...» gli feci notare.

«Naturalmente» rispose. «L'unico al di sopra di ogni sospetto. Dovrebbe impedire gli scassi, non commetterli!»

«L'uomo invisibile!» esclamò James.

«Scommetto che posso interrogarlo!» disse Fagiolina, cominciando a saltare.

«Fai attenzione al berretto» le dissi.

«Il guardiano è a casa a dormire» disse Doug Walters. «Lavora di notte, lo sa».

«Con il suo permesso, signor McGuffin, vorrei chiamarlo» disse Casey.

Sniffy non rispose subito e, quando lo fece, non guardò Casey negli occhi.

«No» disse. «Voglio dire, grazie per il vostro intervento, ragazzi. Ma adesso basta con i giochini da detectives».

«Giochini!» esclamò Fagiolina, sparendo sotto il berretto da baseball.

«Sì, giochini» disse Sniffy. «Vi siete divertiti. Niente di grave, no?»

«No...»

«Ma...»

«Divertiti...!»

Stavamo parlando tutti insieme per convincerlo a lasciarci continuare, ma Casey ci interruppe.
«Non stavamo dicendo che il signor Edwards ha fatto qualcosa, signor McGuffin» disse. «Soltanto che avrebbe potuto fare qualcosa. E noi vorremmo chiederglielo».
«Gli... gli parlerò io stesso» disse Sniffy, dirigendosi immediatamente verso il buco che chiamava pomposamente il suo ufficio, per farci credere di essere molto occupato.

«Fuori dai piedi, mocciosi!» disse Doug Walters, agitando lo spazzolone contro di noi.
Uscimmo per andare al nostro ristorante, che si chiama Ristorante da Alberto perché mio padre è Alberto Pancetta.
Certi monelli di mia conoscenza l'hanno soprannominato Ristorante dal Grasso Alberto, perché mio padre è un po' in carne, altri lo chiamano invece Ristorante dal Fatale Alberto, perché dicono che le patatine fritte che cucina lui sono veramente letali, e che la nonna di uno di loro è morta per averle mangiate. Non è affatto vero, ma ormai tutti chiamano il nostro ristorante in questo modo non molto gradito.
«Ci ha trattati proprio come dei ragazzi!» disse James.
«Ma siamo dei ragazzi» gli risposi. «È questo il problema. Siamo dei fantastici detectives, ma purtroppo siamo ancora dei ragazzi».
«A me non piace l'idea di abbandonare le indagini» disse Fagiolina.
«E chi ha detto che molliamo?» chiese James.
«Nessuno» rispose Casey, con un'espressione pensierosa. «Abbiamo ipotizzato che Edwards avrebbe potuto mettere sottosopra la "Caverna" e far credere a uno scasso. Pensate che Sniffy abbia chiamato mio padre? No. "Dimenticatevi di quel che è successo e grazie tante!" così ha detto. Vuole a tutti i costi interrompere le nostre indagini. Conclusione?»

«Sniffy McGuffin ha qualcosa da nascondere!» disse Fagiolina, sistemandosi il berretto sul viso (e questo per fortuna ci impedì di vederla!).
«Giusto!» rispose Casey. «E noi scopriremo cosa vuole nascondere!»
Restammo seduti al ristorante a discutere sul da farsi, ignorando di essere tenuti sotto controllo.

Chi è la spia?

L'uomo con la padella in mano? Vai al **21**.
L'uomo seduto sotto la tenda? Vai al **67**.

56
Sherlock-Notes

Ottieni 5 punti se hai scoperto subito che Sefton è il signor F. Stone, perché il nome è lo stesso, anagrammato.
4 punti se hai avuto bisogno di un indizio.
3 punti se hai sbagliato una volta, ma poi hai trovato la pista giusta.
2 punti se hai sbagliato per due volte e poi hai scoperto la pista giusta.
0 punti, mi dispiace, se non hai scoperto affatto il collegamento tra Sefton e F. Stone.

56

Ordinammo doppia porzione di hamburger e patatine per festeggiare la soluzione del Mistero.
«Mio padre dimostrerà che Sefton non è affatto fuori da questa faccenda!» disse Casey. «Dubito che d'ora in poi l'Immobiliare F. Stone riesca a occuparsi di altri edifici che non siano una bella prigione!»
«È stata scoperta una vera e propria macchinazione» sorrise il padre di Casey.
Fagiolina doveva spiegare come aveva scoperto che le lettere che compongono il nome di F. Stone erano le stesse che compongono il nome Sefton. Sefton era così sicuro di sé che pensava di farla franca.
«Ma non con Fagiolina alle costole!» disse Casey.
«Ottimo lavoro, Fagiolina!» ci congratulammo tutti, e le regalammo una patatina; veramente io le avevo già mangiate tutte...
Ma era già abbastanza grassa!
«Allora» disse Fagiolina, «volete decifrare un altro dei miei messaggi?»
«NOOOO!» e scoppiammo tutti quanti a ridere.

Adesso vai alla tabella in fondo al libro e controlla lo Sherlock-Notes per vedere quanto sei stato abile!

57

Sherlock-Notes

Se hai scoperto subito che James aveva perso i remi, ottieni 3 punti.
Se invece ti sei preso una torta in faccia, ma hai scoperto la verità... 2 punti.

57

James imprecò. Era così felice fino a quel momento... Era sicuro di aver scoperto le matrici per falsificare il denaro, la qual cosa dimostrava che lui aveva ragione e Casey torto, e invece di tornare vincitore era bloccato lì.
C'era forse qualcosa sull'isola che si potesse usare come remo? No. Pensò di servirsi dell'alfabeto Morse, accendendo la torcia. Mi aveva insegnato

l'alfabeto Morse molto tempo prima, quando decidemmo di fondare il Club dei Detectives. L'aveva insegnato anche a tutti gli altri, convinto che, prima o poi, ci sarebbe stato di grande utilità, in caso di problemi durante le nostre indagini. Poteva utilizzare l'alfabeto Morse, dunque, ma temeva che la persona che aveva nascosto le matrici fosse ancora nel parco. Se mi avesse inviato un segnale luminoso di S.O.S., questo tizio avrebbe potuto benissimo intercettarlo e pizzicare entrambi.
Poi gli venne un'idea: se non poteva usare la luce, poteva usare il suono. Poteva togliere gli scalmi dalla barca e sbatterli l'uno contro l'altro. Pensava che fosse un modo sicuro di inviarmi il messaggio, sperando che io ascoltassi ogni rumore proveniente dall'isola. Il nemico... se c'era un nemico... poteva difficilmente capire da dove proveniva il rumore, ancor meno che si trattava di un messaggio in Morse. Ma se per caso conosceva benissimo l'alfabeto Morse?
Temeva che fossi troppo addormentato per comprendere un messaggio. Avrebbe sbattuto gli scalmi come un pazzo e nessuno l'avrebbe calcolato!
Poteva risalire sulla barca e lasciarsi trasportare dalla corrente, ma se la corrente l'avesse trascinato dalla parte sbagliata per tutta la notte?
La questione sarebbe stata indubbiamente diversa se avesse potuto costruirsi da solo dei remi. La riva opposta era troppo distante per remare con le braccia, o per raggiungerla a nuoto.

Altrimenti poteva restarsene tranquillamente seduto, senza attirare l'attenzione su di sé. Alla lunga, pensava, io avrei ben fatto qualcosa per lui. Ma quando?
James comprese che la risposta era evidente; era una questione di logica.

Come farà James a raggiungere la terra ferma?

Tutto quel che James doveva fare era abbandonare l'isola e raggiungere la terra ferma senza grossi rischi di essere scoperto. Uno dei metodi considerati era buono, nonostante James prima avesse pensato il contrario. Ma quale?

Salire a bordo senza remi? Vai al **76**.
Gridare per chiedere aiuto, rischiando di farsi scoprire? Vai al **10**.
Inviare segnali Morse con la pila? Vai al **64**.
Lanciare segnali Morse con gli scalmi? Vai al **49**.
Aspettare che qualcuno venisse in aiuto? Vai al **4**.

58

Sbagliato! Torna al **39** e riprova.

59

Hai sbagliato! Torna all'**8** e riprova.

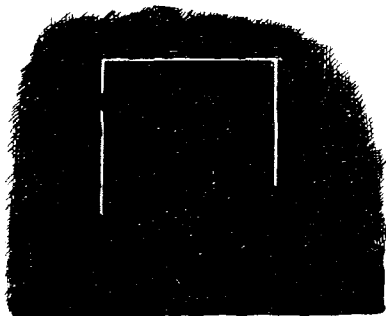
60

Hai sbagliato! Vai al **26**.

61

Guarda bene la porta e lo stipite!
Vai all'**1** e rifletti ancora.

62
Sherlock-Notes
Se hai spento la luce subito, ottieni 3 punti.
Se hai avuto bisogno di un indizio supplementare, 2 punti.
Per tutte le altre risposte, 0 punti!

62

«Ecco la porta!» disse James, vedendo la luce filtrare attraverso le fessure della porta. Ma non riusciva ad aprirla.
«Apriti Sesamo!» dissi.
Ma non funzionò. Fagiolina trovò il pulsante, in basso, nella parete dietro la stampatrice.
La porta si spalancò.
«Casey!» Suo padre stupefatto ci guardò entrare nel bugigattolo di Sniffy.
«Un nascondiglio per i falsari!» gridai orgogliosamente e Casey raccontò a suo padre cosa avevamo scoperto.

«Bene, signor McGuffin» disse. «Credo mi dobbiate delle spiegazioni, ne convenite?»
Sniffy impallidì.
«Io... io...»
«Farebbe meglio a parlare, McGuffin» disse l'ispettore.
«Avanti, vecchio mio. Dica la verità!» disse rabbiosamente il signor Sefton.
Sniffy si accasciò sulla sedia. «Sono stati i Makem, Arthur Makem, signor Sefton. Non avrebbe mai dovuto dirmi di assumerlo!»

«Ha procurato lei il lavoro ad Arthur Makem qui, signor Sefton?» chiese l'ispettore Peters.
«Sì» disse il signor Sefton. «Il comitato lavora per la chiesa, lo sa anche lei. Dobbiamo aiutare i poveri diavoli quando ne abbiamo l'opportunità. Difesi Arthur Makem. Non l'avrei mai fatto se solo avessi potuto immaginare che avrebbe combinato simili guai al Circolo. È estremamente seccante, soprattutto in questo momento, quando il comitato sta discutendo il problema della vendita dell'immobile».
«Qual è la sua posizione riguardo a questo problema, signor Sefton?» chiese il padre di Casey.
«Abbiamo ricevuto un'offerta da parte di una società immobiliare, la Immobiliare F. Stone, che vuole acquistare il locale e demolirlo per costruire degli uffici. La somma che ci offrono sarebbe un considerevole aiuto per il Fondo di Rinnovamento della chiesa di San Crispino ma, finora, sono riuscito a persuadere il comitato a non accettare. Questi giovani hanno bisogno di un posto dove incontrarsi».
Ci sorrise. Mi aspettavo che Casey dicesse qualcosa, ma rimase in silenzio. Stava sussurrando qualcosa all'orecchio di Fagiolina. Si parlarono all'orecchio per un po'.
«Così lei sapeva che cosa stava succedendo qui, signor McGuffin, ma non ha avvertito né il signor Sefton, né la polizia» disse il padre di Casey.
Sniffy sbuffò.

«Vi dirò io che cosa avete fatto! Avete assunto Arthur Makem. Tutt'e due. Lei e il signor Walters, il guardiano».
«Io no!» disse Doug, avanzando minaccioso.
«Ho paura di sì, Walters» disse il padre di Casey. «Sa, io sto tenendo d'occhio questo posto da molto tempo, prima ancora di ricevere la soffiata su Arthur Makem. Mi sembrava una buona idea avere uno dei miei uomini all'interno del locale: Constable Edwards! Il signor McGuffin l'ha assunto come guardiano notturno e ha cercato di far ricadere i sospetti su di lui, inscenando quello scasso fasullo e utilizzando il passaggio segreto che mio figlio e i suoi amici hanno scoperto».
«E il loro alibi comune?» chiese Fagiolina, interrompendo la conversazione all'orecchio di Casey.
Se le occhiate potessero uccidere, mia sorella sarebbe stata eliminata all'istante.
«Una cosa, signor McGuffin» disse il padre di Casey. «Avete inscenato lo scasso per cercare le matrici, vero? È la sola spiegazione possibile al disordine che avete fatto qui dentro. Penso che il Messaggio del Morto di Arthur avesse un senso per lei, ma è riuscito a trovare le matrici?»
«No. Non erano qui» disse Sniffy. «Eravamo sicuri che fossero qui, ma non siamo riusciti a trovarle!»
«Il Messaggio del Morto, ispettore?» disse il signor Sefton. «E di cosa si tratta, se posso permettermi?»

«Clementina!» disse il padre di Casey. «Arthur Makem ha gridato "Clementina" a Baby e Yo-Yo mentre lo arrestavamo».
«È una parola in codice» disse Fagiolina.
«Potrebbe essere il nome di una ragazza» disse James.
«È una canzone» dissi io.

Cos'è Clementina?
È...
Una parola in codice? Vai al **34**.
Il nome di una ragazza? Vai al **65**.
Una canzone? Vai al **28**.
Qualcos'altro? Vai al **53**.

63
Sherlock-Notes

Se hai scoperto che la barca è ancora umida, ottieni 3 punti.
La risposta esatta dopo una risposta sbagliata ti fa totalizzare 2 punti.
Due risposte sbagliate con risposta esatta alla fine ti permettono di totalizzare 1 punto.
Risposta sbagliata e basta: 0 punti!

63

«Quattro barche tirate in secco!» disse James.
«Oh, grande!» disse Casey, con un'aria sarcastica. «Questo prova che qualcuno ha remato fino all'isola?»

«Una barca è ancora umida» disse James. «La mia deduzione è questa: qualcuno ha preso la barca e il solo posto dove poteva andare è l'isola».
«Non siamo cacciatori di pirati!» disse Casey.
«Forse c'è un cadavere!» dissi. «Qualcuno l'ha caricato sulla barca e poi l'ha gettato nel lago con una pietra al collo. Forse...»
«Zitto, Bodger!» disse Casey.
«Ma potrebbe essere!» dissi.
«Pensi che il grido che ha sentito James venisse da una barca?» chiese Casey.
«Il corpo potrebbe essere stato gettato in fondo al lago...»
«Non c'era tempo, Bodger» disse James. «La barca è stata usata prima che io arrivassi là».
«Per cosa?» chiese Casey.
«Sei tu quello che di solito elabora teorie fantastiche» disse James.
«Io no. Osservo i particolari e verifico. Ho notato che qualcuno ha usato una barca, ora dovrò scoprire perché».
«Va bene!» disse Casey. «Vai a giocare con le barche, allora! Chiamami quando troverai un cadavere senza testa, va bene?» E se ne andò.
«Sbruffone!» fece James.
«È preoccupato perché teme che i poliziotti dicano a suo padre che li abbiamo chiamati per niente» dissi. «Cosa facciamo adesso?»
«Andrò fino all'isola a dare un'occhiata» disse James. «Tu resta qua».

«Cosa?»
«E se mi succede qualcosa? Se ci fosse veramente un cadavere senza testa...»
«Il cadavere non sarebbe il solo a restare senza testa!»
«Hai capito finalmente, Bodger! Voglio che qualcuno resti qui e, in caso di bisogno, mi venga in aiuto. Se il rematore misterioso torna indietro e mi cattura?»
«Potrei andare io sull'isola e tu rimani qua» dissi.
«L'idea è stata mia!» disse James e se ne andò.
Non mi dispiaceva di non essere andato con lui o al posto suo!
Il lago faceva veramente paura in quel silenzio: si udiva solamente il tuffo cadenzato provocato dai remi.
Era difficile raggiungere l'isola perché l'acqua correva vorticosamente verso la chiusa da cui poi rifluiva nel canale. James remava controcorrente e doveva fare uno sforzo doppio per avanzare, con

la consapevolezza di allontanarsi sempre più dalla terra ferma e di avvicinarsi a chissà quale macabra scoperta! Il lago era enorme.
James non remò direttamente verso l'isola, perché temeva che là ci fosse ancora qualcuno. In cuor suo sperava di no, ma era meglio prendere qualche precauzione in più. Era possibile che due persone si incontrassero sull'isola e, di queste, soltanto una sarebbe riuscita a tornare indietro...
Sollevò i remi e lasciò scivolare la barca per attraccare nell'oscurità, senza fare rumore. Scese dalla barca, ma, nel farlo, scivolò e cadde a faccia in giù sull'erba umida.
Assicurò la barca con una corda e si mise in cammino. Io mi sarei precipitato subito a cercare qualche traccia intorno a me, senza coprire il fascio di luce della pila e qualcuno avrebbe potuto benissimo vedermi dal parco.
James invece coprì il fascio di luce con la giacca a vento e si mise alla ricerca. Ma di che cosa? Trovò quello che cercava. La persona che era stata sull'isola aveva fatto un lavoro poco accurato: l'erba era calpestata, sporca di fango e il terreno era evidentemente smosso.
James mi raccontò più tardi di aver avuto paura, per un momento: forse avevo ragione nel prospettargli il ritrovamento di un cadavere senza testa... o di una testa senza cadavere, il che era sempre fastidioso, ma forse gli avrebbe creato meno problemi per il sotterramento.

Rimosse la terra, ma non trovò un cadavere... era una cassa pesante, chiusa da grossi chiavistelli. James sapeva di cosa si trattava: erano le matrici dei falsari! Chi lavorava con Arthur Makem era stato preso dal panico e aveva deciso di liberarsi delle matrici per evitare di essere arrestato ancora in loro possesso. Forse era stata Clementina!
James era eccitatissimo. Trascinò la cassa fino alla barca e... «Oh no!» esclamò.

Che cosa turbava James?
Si è imbattuto nel rematore misterioso? Vai al **25**.
Ha perduto qualcosa? Vai al **36**.

64

James pensava che non fosse una buona idea... è ancora così! Torna al **57** e ripensaci su.

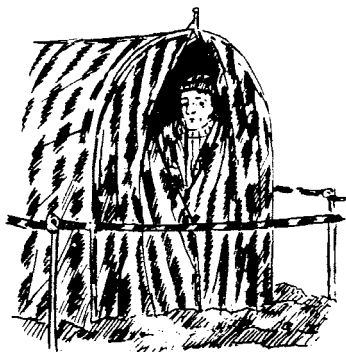
65

Sbagliato! Torna al **62** e riprova.

66

No. Riprova. Torna al **73**.

67

L'hai trovato! Vai all'**8**.

68

È una delle possibilità, ma supponiamo che non arrivi nessuno? La persona più vicina a James è nel parco e potrebbe essere violenta. Se attaccasse James... Ritorna al **46** e considera le altre possibilità.

69

Sbagliato! Vai al **35**.

70

Sbagliato! Vai al **55**.

71

Bravo! Hai ragione.

Importante appuntamento La Caverna 7
Fagiolina.

Vai al **46**.

72

Sbagliato! Torna al **39** e riprova.

73
Sherlock-Notes
5 punti se hai scoperto che si trattava di James.
2 punti soltanto se hai chiamato la polizia: era effettivamente la miglior cosa da fare qualora non avessi capito che era James.

73

«Esci, James» disse Casey con impazienza. «Cosa stai facendo, strisci tra i cespugli?»
James comparve dall'altra parte dell'inferriata.

Aveva l'aria affannata. Mi ero completamente dimenticato di lui!
«Ho trovato!» gridò James. «Ho trovato un indizio! Cercavo di capire di cosa si trattava e, quando mi sono girato, ve ne eravate già andati, lasciandomi solo».
«Un indizio? Che indizio?» chiesi.
«Hai trovato qualcosa che avevamo perso?» chiese Casey. Era evidente dal tono con cui parlava che non confidava molto nella perspicacia di James. Casey è un buon detective, ma qualche volta ci urta perché è convinto di essere il solo in grado di scoprire qualcosa.
«Andare in giro a sparare cavolate non è proprio nel mio stile!» James era un po' seccato. «Considero solo i particolari verosimili, i dettagli, usando occhi e orecchie. Mi guardavo in giro con attenzione mentre voi discutevate di cadaveri senza testa».
A James piaceva molto tenerci col fiato sospeso.
«Racconta, allora!» esclamò Casey. «Non abbiamo mica tutta la notte davanti! Siamo già in ritardo con Fagiolina».
«Hai sempre fretta» disse James. «Cercavo un piccolo dettaglio che potesse aprirmi una pista. Beh, l'ho trovato».
«E cos'è?» chiese Casey.
«Un indizio, un piccolo indizio che mi indica che qualcuno si è dato da fare nel parco. Si potrebbe chiamare una prova d'acqua!»

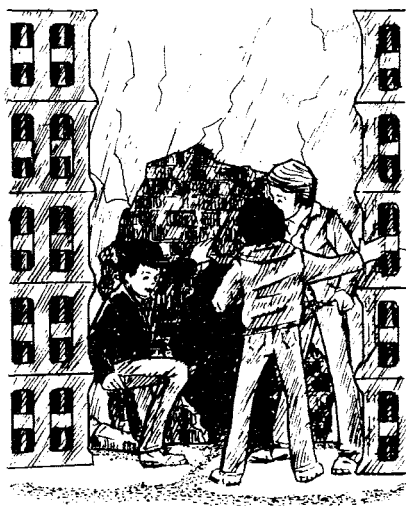
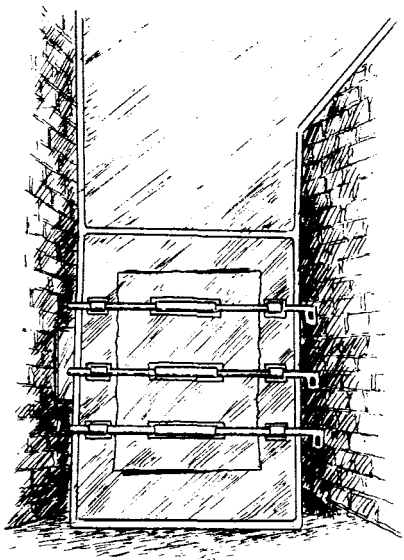
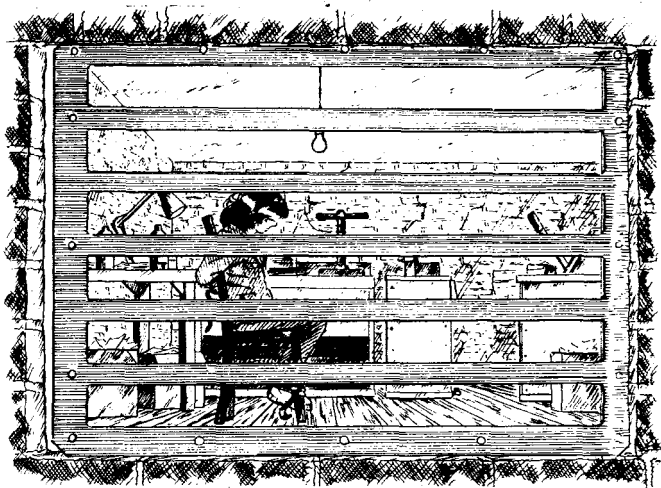
Hai scoperto l'indizio?

Si tratta di acqua sui pezzi di legno trasportati dalla corrente? Vai al **66**.

Si tratta del livello dell'acqua alla chiusa? Vai al **45**.

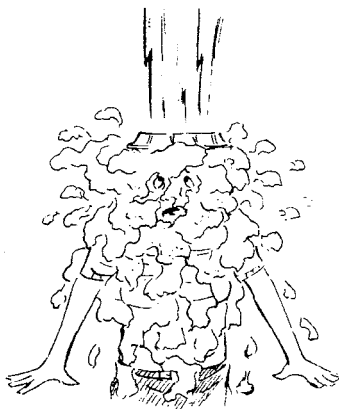
È qualcos'altro? Vai al **38**.

74
Sherlock-Notes
3 punti per te se l'hai trovato.

74

C'era un buco dietro le casse, qualcuno ha sfondato il muro con un martello.
«Chi ha spostato le casse doveva avere fretta, perché non ha avuto il tempo di rimetterle in ordine. Una linea di polvere mostra dove stavano prima le casse, ma ora la linea è stata smossa».
Ci infilammo nel buco e ci ritrovammo in una cavità, dietro uno degli areatori.
«Guardate qua!» sussurrò James.

Qualcuno aveva tagliato grossolanamente un pezzo di metallo della grandezza dell'apertura e l'aveva fissato al muro con tre sbarre di ferro.
Casey fece scivolare le sbarre, tolse il rettangolo metallico e infilò la testa nell'apertura.
«C'è molta polvere qui dentro» disse. «Il passaggio è bloccato a sinistra, ma è aperto a destra... e c'è una luce laggiù, che filtra da una griglia. Vado...»
La sua voce si affievolì mentre entrava nel tunnel.
«Aspetta!» gli intimò James. Non pensavo avesse l'intenzione di scivolare in un tunnel di metallo dove potevamo cadere facilmente in trappola se qualcosa andava storto!

Ma era troppo tardi per fermare Casey, così lo seguimmo. E all'improvviso...
«Fagiolina!» esclamò Casey.
Passammo attraverso la griglia e cominciammo a darci da fare per liberare Fagiolina dalle corde con cui era legata. Ma l'avevano legata talmente stretta che non era cosa da poco scioglierla.
«Dove sono?» piagnucolò.
«Nel nascondiglio dei falsari, sembra!» dissi.
Casey e James erano troppo occupati a liberarla per rispondere.
«Ed è qui che resterete!»
La voce di Baby Makem risuonò lungo il condotto. «Finalmente ti ho preso, poliziotto!»
Sentimmo rimettere a posto la lastra metallica e richiudere le sbarre di ferro.
Eravamo in trappola!
«Non ci sono porte, né finestre!» disse Casey.

Casey cominciò a bussare sulle pareti. «Questo materiale non può essere entrato dal tunnel, che è troppo stretto; ci dev'essere una porta!» disse.
«Come sei entrata, Fagiolina?» le chiesi. «I tuoi vestiti non sono sporchi come i nostri che si sono impolverati attraversando il tunnel».
«Non lo so» rispose. «Avevo scoperto Yo-Yo Makem a ficcare il naso nell'ufficio di Sniffy. Pensavo stesse cercando le matrici. Ero scesa furtivamente per vedere che cosa stava facendo e qualcuno mi è saltato addosso da dietro».
«Chi?» chiese James.
«Non lo so» rispose Fagiolina. «Mi hanno bendata subito».
Casey sembrava preoccupato. «Credo che sia stato Baby Makem. Deve esserci una porta. Noi siamo arrivati dalla cantina, attraversando il tunnel; questa stanza deve comunicare da qualche altra parte con la "Caverna"».
«Conosco il modo più rapido di trovare la porta» dissi. «Bussiamo alle pareti».
«No!» disse Casey. «Spegni la luce!»

Secondo te qual è il modo più rapido per scoprire la porta?

Battere sulle pareti cercando il rumore sordo che riveli l'esistenza di una porta? Vai al **78**.
Spegnere la luce e cercare di scoprirla al buio? Vai al **62**.
Hai bisogno di un indizio? Vai al **3**.

75

Torta alla crema in pieno! Vai al **73**.

76

Hai indovinato! Ma perché? Vai al **30** per scoprire la risposta.

77

Sbagliato! Torna al **39** e riprova.

78

Sbagliato! Vai al **62**.

Somma i punti che hai ottenuto lungo il cammino e consulta la tabella seguente. Scoprirai così quali sono le tue qualità di detective... se hai un buon fiuto o se è meglio che ti dedichi ad altre attività! Più enigmi sei riuscito a risolvere, più alto sarà il tuo punteggio. Buona fortuna!

Se hai ottenuto:	*Sei un:*
60 - 70 punti	Sherlock Holmes!
50 - 59 punti	Super segugio!
40 - 49 punti	Un asso dei detectives!
30 - 39 punti	Detective di prima classe!
20 - 29 punti	Detective di seconda classe!
11 - 19 punti	Apprendista detective!
6 - 10 punti	Detective alle prime armi!
0 - 5 punti	Principiante!

IL MESSAGGIO DEL MORTO

1

detectives club

Una banda di ragazzini scatenati
ficca il naso
dovunque ci sia
qualcosa di losco.

E tu? Hai abbastanza fiuto
per seguire gli indizi
disseminati nella storia?
Devi fare attenzione
alle illustrazioni,
devi prendere nota
di tutti i particolari,
devi entrare anche tu
nel Detectives Club.
In questo libro il protagonista sei tu.
Da dove escono
le migliaia
di banconote false?
Chi si nasconde
dietro questo disegno
criminoso?
Riuscirai a decifrare
il messaggio del morto?

La risposta a questi interrogativi
devi trovarla tu.
Buona fortuna, amico detective . . .

ISBN 88-7068-058-4 **L. 4.500 iva inc.**

librogame®
il protagonista sei tu